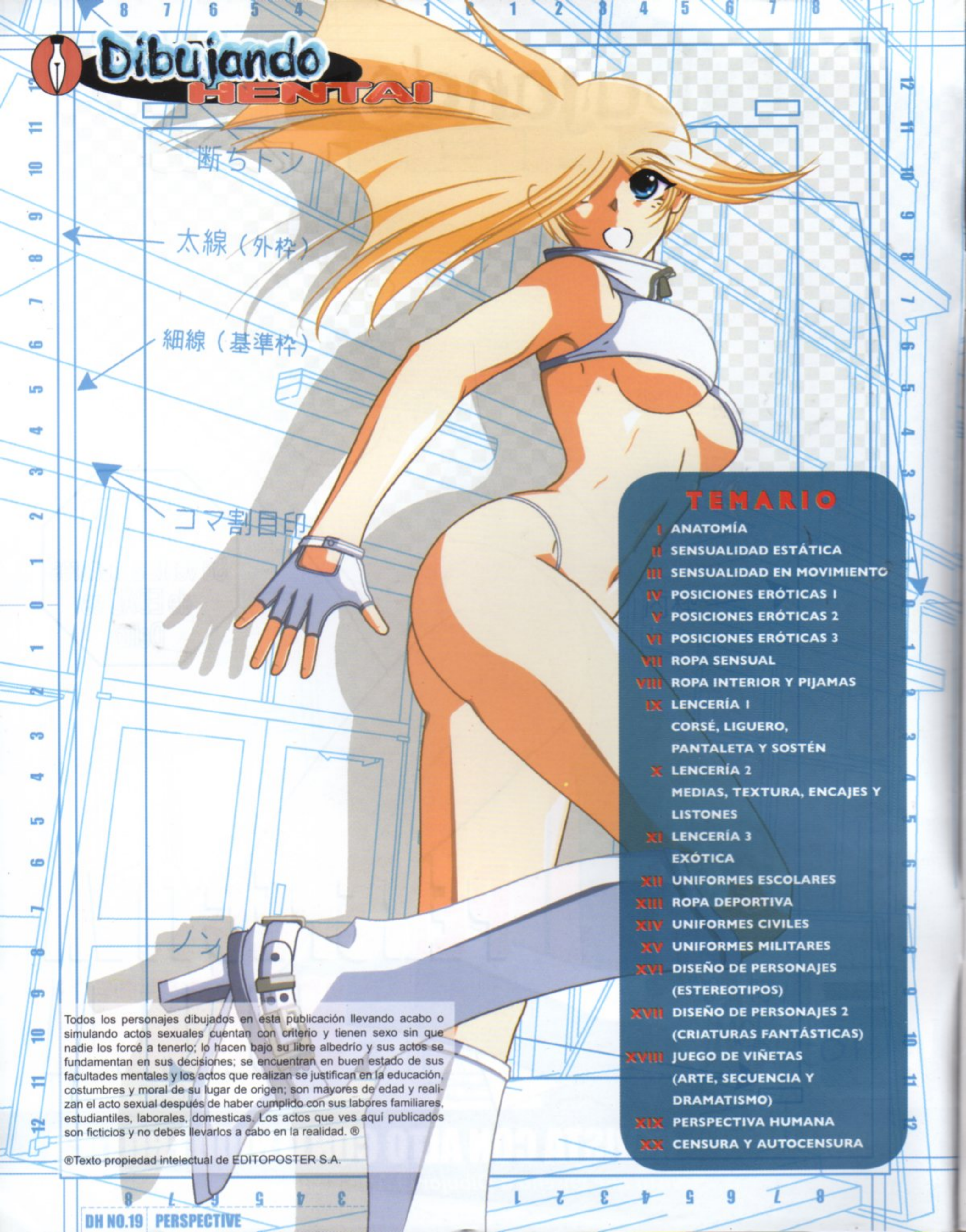


PRECAUCIÓN: REVISTA CON ALTO CONTENIDO ERÓTICO

Revista que enseña a Dibujar el Arte Erótico



TEMARIO

Editorial

DIRECTORIO

EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
Tel. 1323-0100
México, D.F. C.P. 06400

JUAN ANTONIO FLORES V.
EDITOR RESPONSABLE

CARLOS CARBAJAL C.
DIRECTOR ARTÍSTICO

JUAN CARLOS HERNÁNDEZ "ÁNGEL"
COORDINADOR ARTÍSTICO

MARTHA GARCÍA DE LA ROSA
JEFA DE DISEÑO

VICTOR M. ALATORRE C.
DISEÑO DE INTERIORES

CARLOS CARBAJAL C.
TOZANI
ARTE

JOSÉ LUIS BELMONT
PORTADA

GILBERTO LÓPEZ
PREPRENSA

DANIELA QUIÑONES V.
CORRECCIÓN DE ESTILO

CLAUDIA FLORES V.
GERENTE ADMINISTRACIÓN

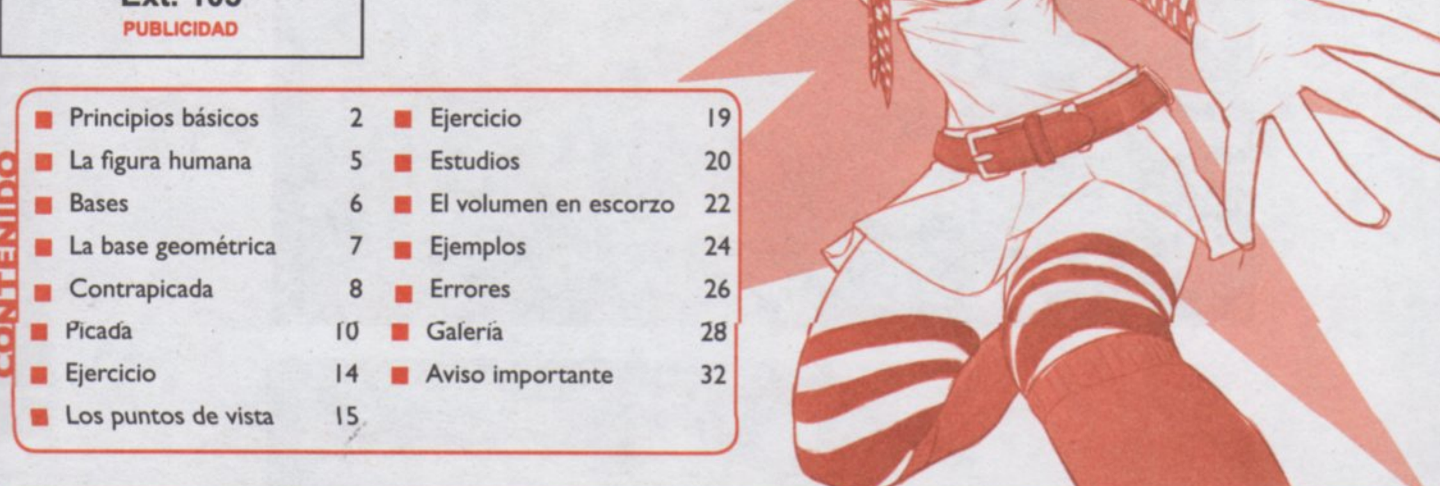
MIGUEL ÁNGEL RUIZ L.
CIRCULACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
MERCADOTECNIA

1323-0100
Ext. 103
PUBLICIDAD

El cuerpo humano es toda una obra de arte y vale la pena apreciarlo en todos sus ángulos posibles. La perspectiva es la forma en que se mira cualquier objeto o figura en la naturaleza, las ideas y opiniones que de ésta se generan son muchas, además de variadas; por tal motivo, nos hemos dado a la tarea de mostrarte el arte del dibujo en todas sus facetas y tendencias, una de ellas: el erótico; cuyos ángulos son infinitamente sinuosos e inquietantes, por eso nuestra presente edición dedicada a la perspectiva, para que entiendas y valores la infinidad de actitudes que se pueden crear a partir del perfil con que mires un dibujo.

Espera nuestra edición No. 20, la cual cerrará un ciclo de arte y creatividad que gustosamente pudimos compartir contigo, pero el camino es largo y seguro te sorprenderemos con nuevas cosillas, hasta siempre.



CONTENIDO

DIBUJANDO HENTAI No.20, Publicación MENSUAL, de EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 1323-0-100 Director Responsable JUAN A. FLORES V. PrePrensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156, México, D.F. CP 06400 Impresa en DEBARI Servicios de Impresión, S.A. de C.V. Tel. 8596-9158 Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04-2004-061009261600-102 CERT. DE LICITUD DE TÍTULO Y CONTENIDO ANTE SEGOB Exp. 1/432"04"/16758 -No.13045 y 10618- . Impresa en México Copyright © 2000.

Qué tal estimadísimos lectores, les damos la bienvenida una vez más a ésta, su publicación favorita. Ahora veremos un tema bastante complicado, pero que a la vez es muy divertido si es bien aprendido: La perspectiva de la figura en el hentai.



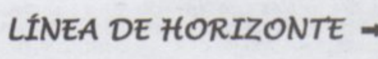
Para aplicar perspectiva a un cuerpo primero tenemos que entender algunos conceptos básicos. La perspectiva se aplica en los cuerpos por el volumen que éstos tienen y la manera en que nuestros ojos lo perciben.

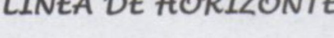


Todo en nuestra realidad tiene perspectiva (modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista), aunque no alcancemos a percibirla.

Son tres los elementos que se toman como base en la perspectiva. El primero es la Línea de horizonte. Expliquémosla sencillamente: Cuando ves a lo lejos, hasta donde incluso la vista no llega, hay una línea que divide el cielo de la tierra, literalmente es el fin del mundo y se forma por la redondez del planeta, pero si el planeta es esférico, ¿por qué se ve como una línea recta? Pues porque desde nuestra posición no percibimos realmente la redondez. Técnicamente es una línea curva, sin embargo siempre se representa como una línea horizontal ya que la diferencia no es realmente notoria.





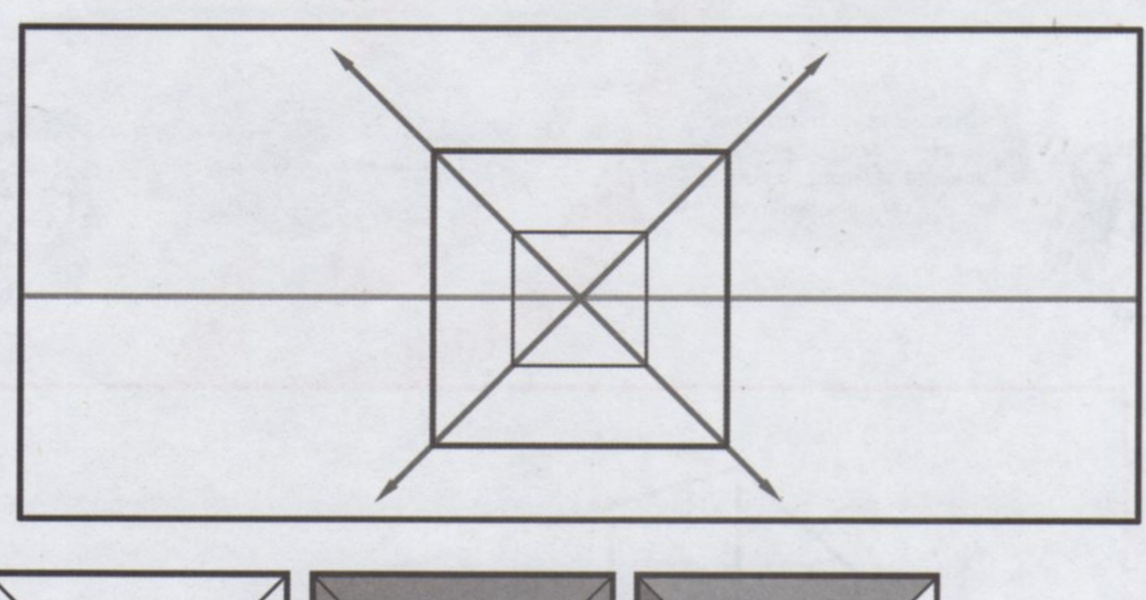


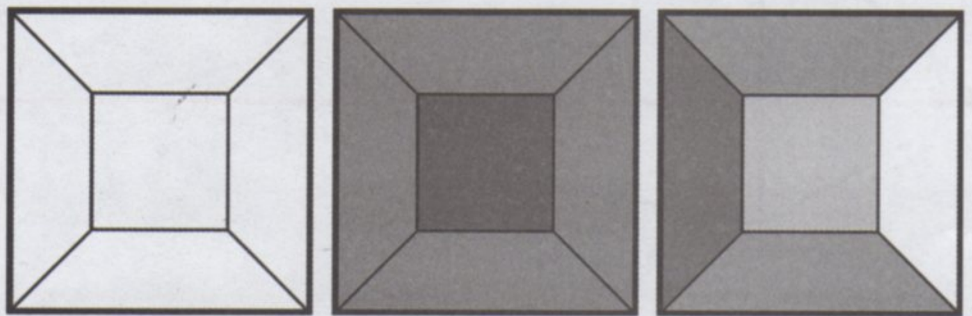
PUNTO DE FUGA

LÍNEA DE HORIZONTE

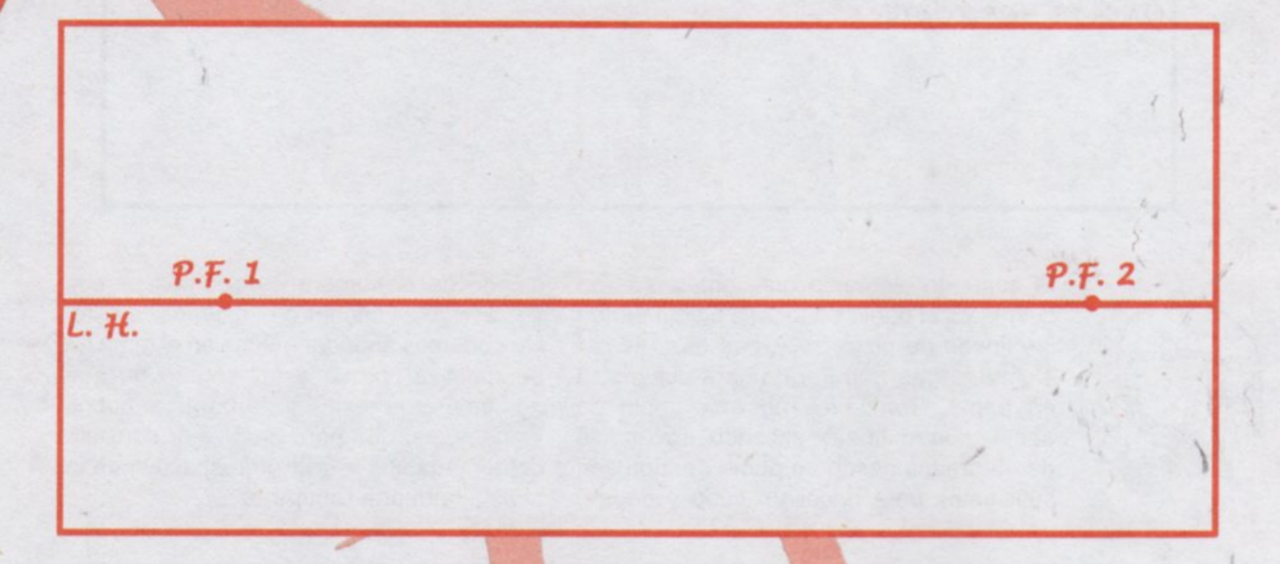


El segundo elemento que tomeremos en cuenta es el punto de fuga. De aquí parten las líneas de proyección que es el tercer elemento que forma la tercera dimensión en papel. Como ves en el ejemplo de abajo, cuatro líneas saliendo en ángulo de 45 grados desde un punto de fuga son suficientes para hacer un cubo y dependiendo de la sombra que demos parece que vemos el interior o el exterior de éste. No podemos ahondar mucho en el tema de perspectiva porque estoy seguro de que no compraron esta revista para ver cubos y líneas, así que para una mejor consulta del tema busca la edición respectiva de la revista hermana DibujArte.



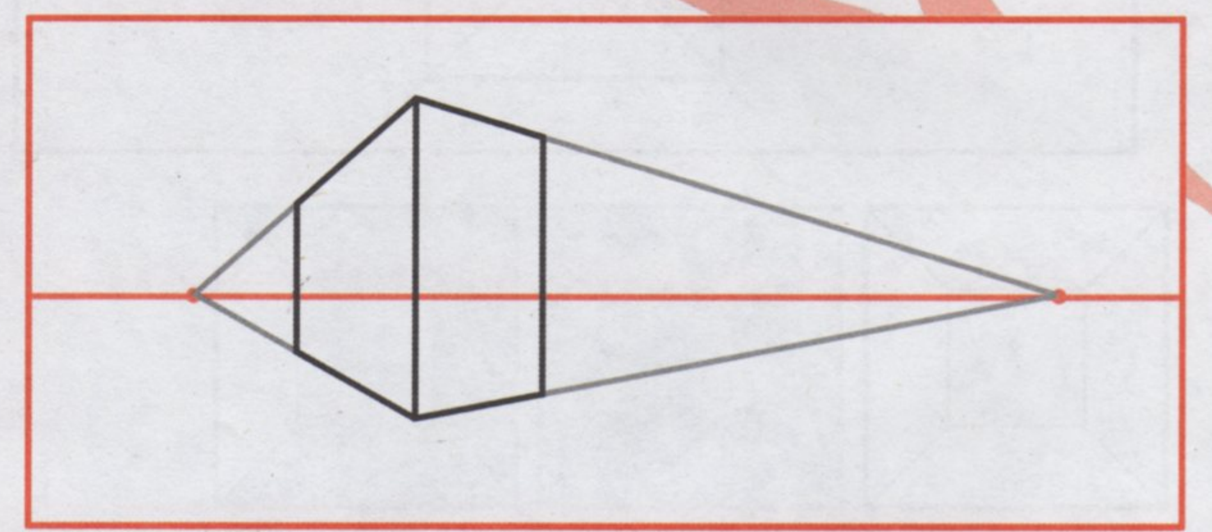


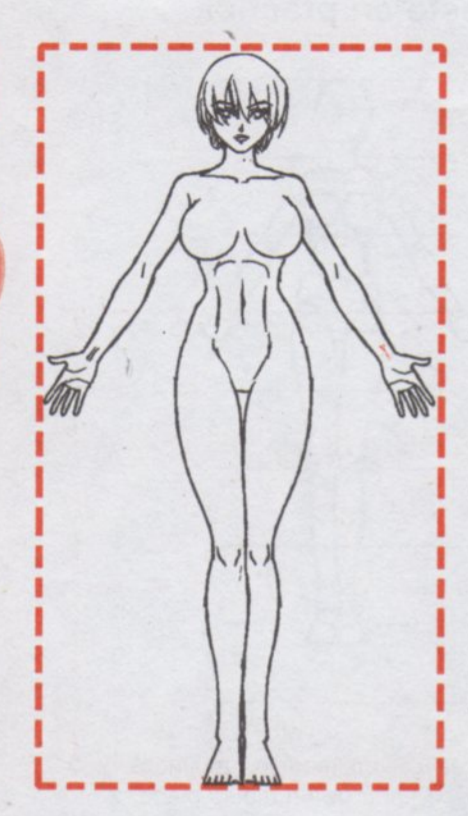
Se puede hacer perspectiva con uno, dos o hasta tres puntos de fuga, el secreto es formar las figuras tridimensionales a partir de las intersecciones de las líneas de proyección que salen de cada punto de fuga. A dos puntos de fuga los costados de cada figura serán siempre líneas verticales rectas, como puedes ver en el ejemplo de abajo.



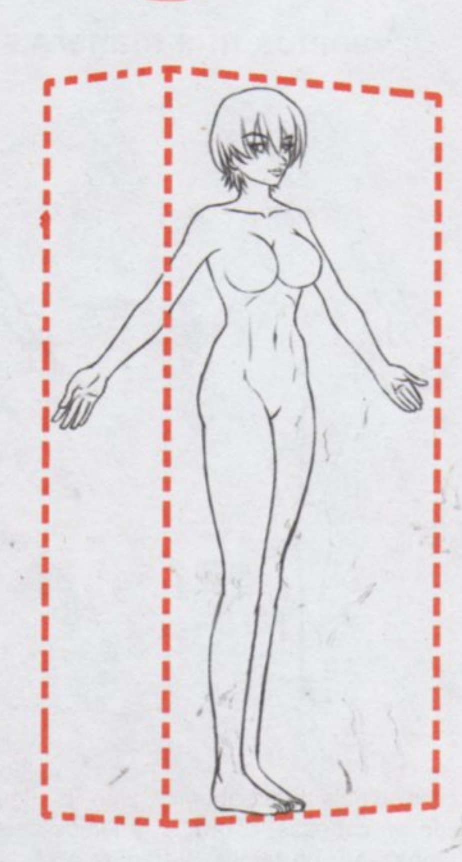








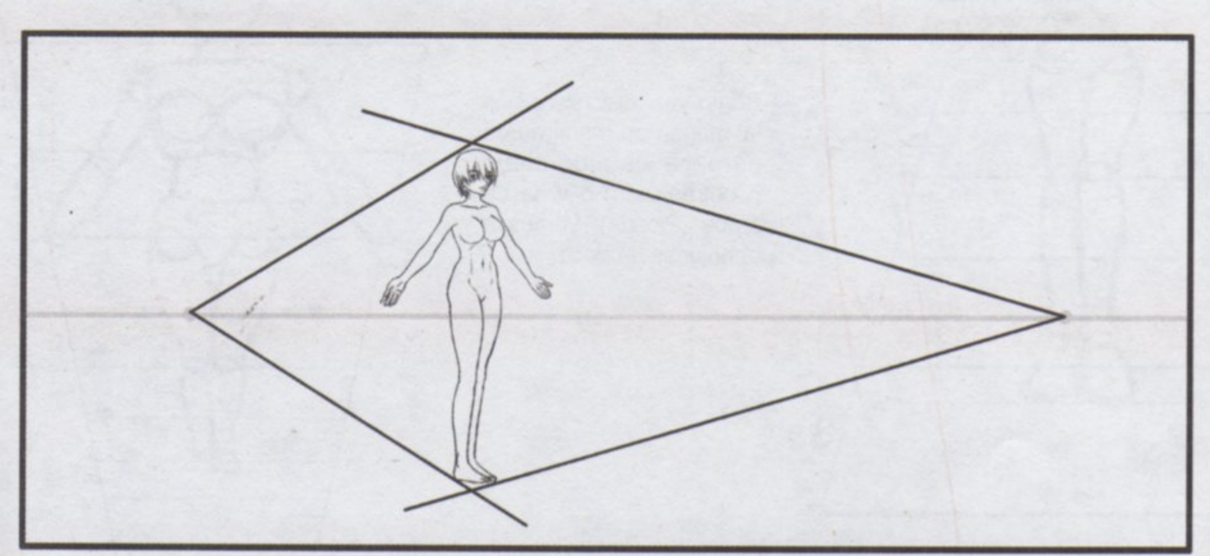




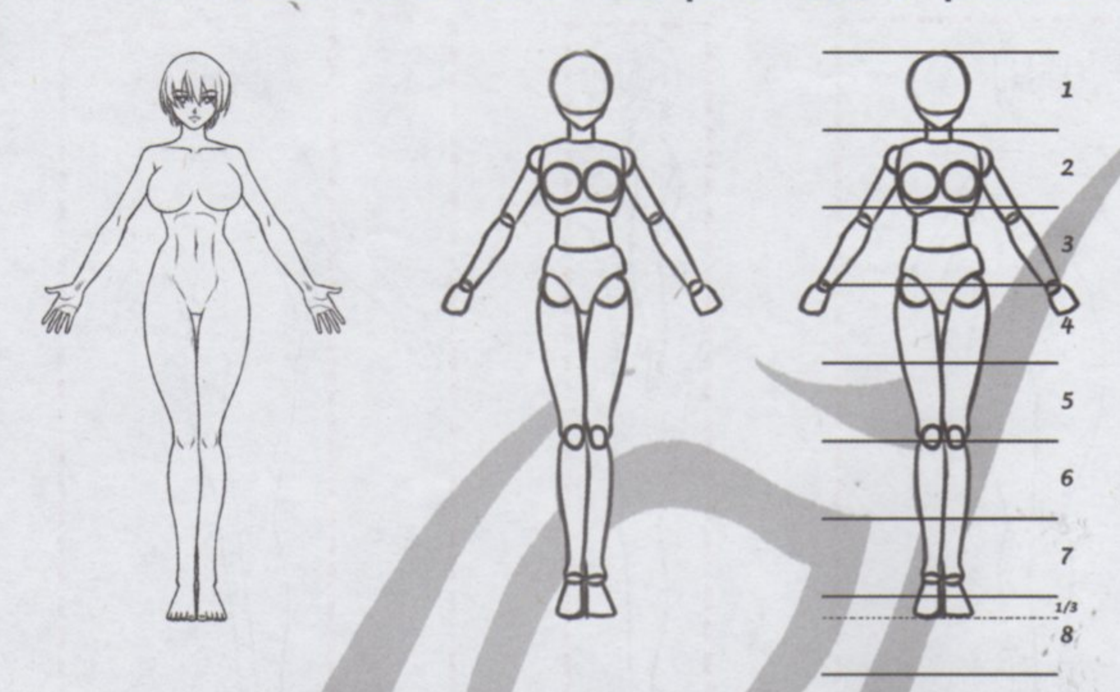


Mira la figura de una chica de frente y coloca alrededor un rectángulo que abarque todos sus contornos. Haz lo mismo con una chica de perfil. Si unimos en plano tridimensional estas dos vistas, nos darán como resultado una figura con volumen, abajo podemos ver que la figura en 3/4 de la chica puede ser resuelta a partir de líneas en perspectiva.

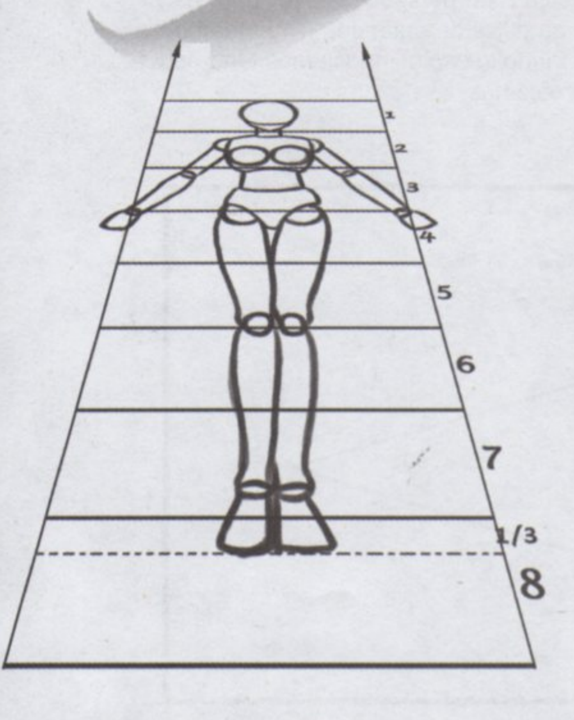
Tienes que estudiar y practicar mucho la perspectiva, ya que es algo difícil de entender, sin embargo cuando lo captas nunca más tendrás problemas.



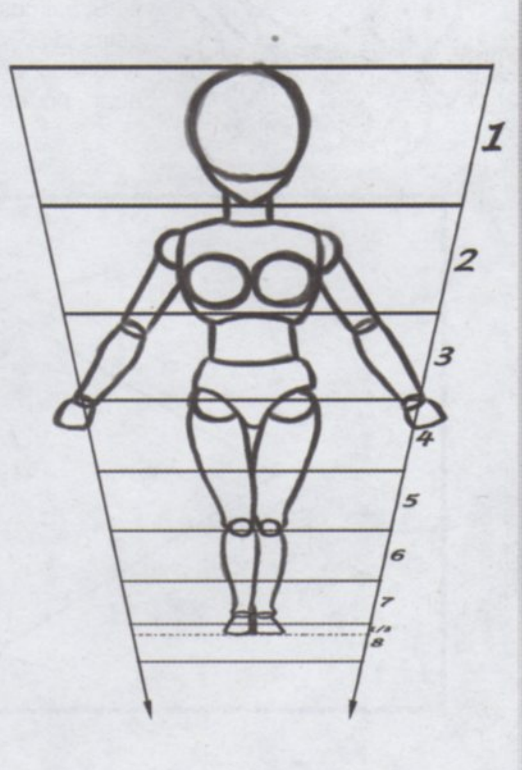
Veamos una manera sencilla de poner ésto en práctica



Como dibujantes sabemos que la figura se mide en cabezas, ésta que tenemos aquí mide 7 cabezas y un tercio. Si damos perspectiva a estas líneas a partir de un punto de fuga imaginario tendremos lo que parece ser una figura distorsionada de nuestro dibujo inicial, lo cual nos servirá para realizar un modelo tridimensional de una figura a partir de un dibujo plano. Ojo, este ejercicio te sirve para entender cómo se aplica la perspectiva a la figura femenina pero no es lo óptimo al momento de trabajar. Sigue los pasos unos tras otro.



Como ves, distorsionamos la imagen de manera que parezca vista de abajo (Contrapicada) o vista de arriba (Picada). Vamos a trabajarlas un poco.



Pero antes, entendamos la estructura de cada una de las partes del cuerpo.

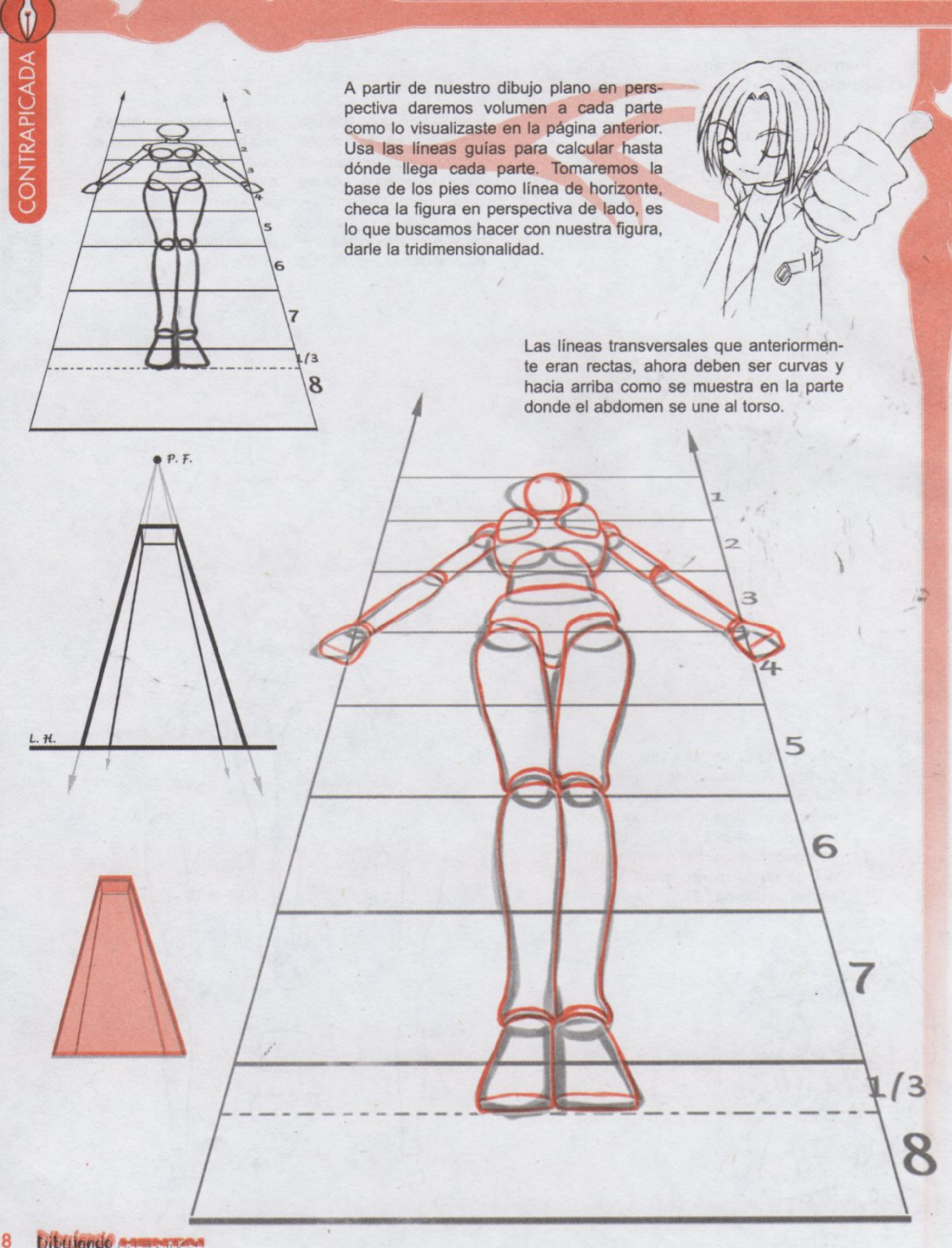
Para llevar a cabo adecuadamente el ejercicio, debes visualizar por separado la estructura de cada parte del cuerpo, checa en esta página cómo la desglosamos pieza por pieza, como una especie de robot tipo C3PO:

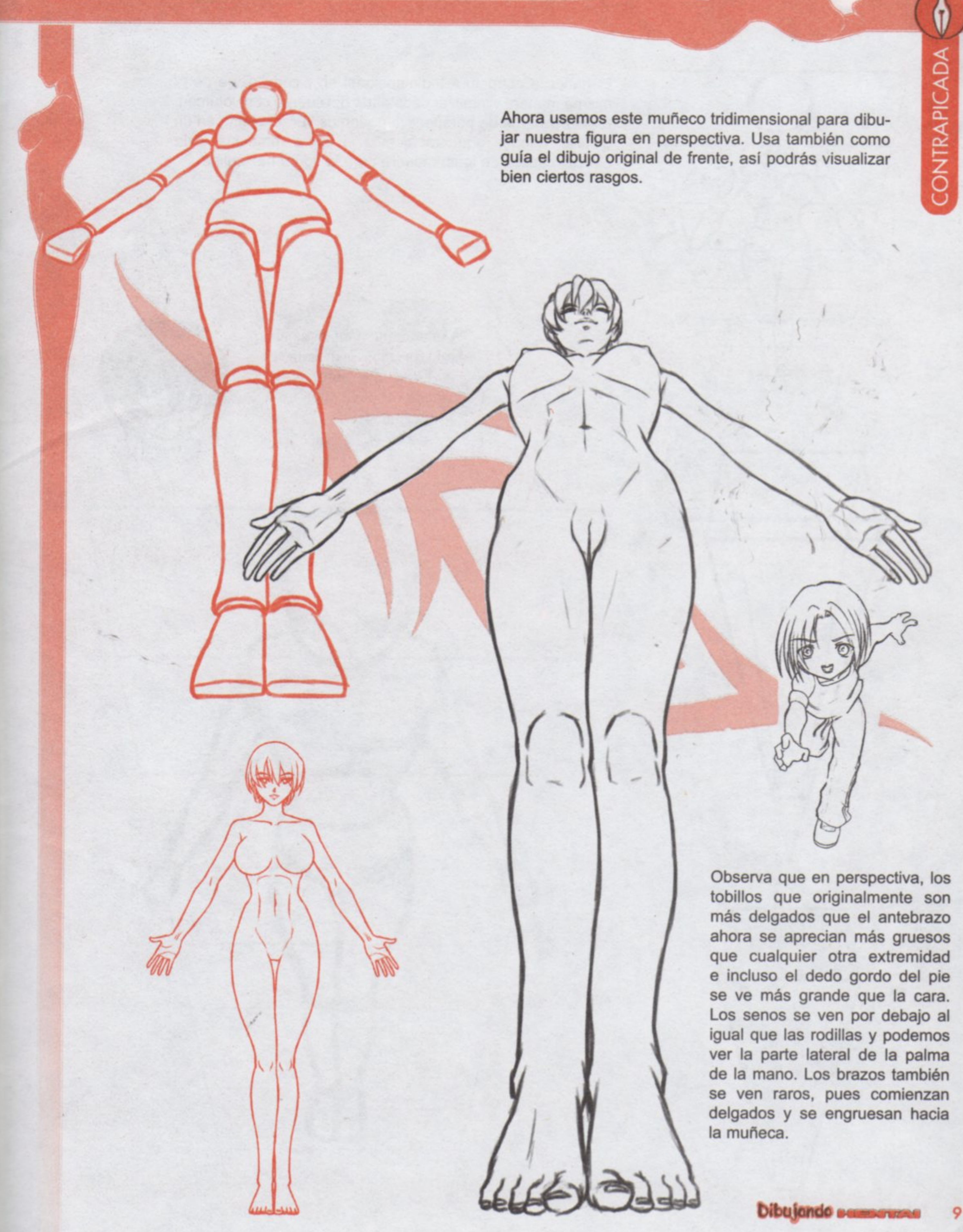
Hasta arriba encontramos la cabeza, luego el cuello, el torso, los hombros, brazos, codos, antebrazos, muñecas y palmas; abajo vemos el abdomen, la pelvis, las piernas, rodillas, pantorrillas, tobillos y pies.

Ahora en vez de las estructuras planas visualiza todo en tres dimensiones, los círculos como esferas, los bloques rectangulares como cilindros, etc. Una vez que puedas darle volumen a todo en tu mente, pasa a la siguiente página.

A partir de nuestro dibujo plano en perspectiva daremos volumen a cada parte como lo visualizaste en la página anterior. Usa las líneas guías para calcular hasta dónde llega cada parte. Tomaremos la base de los pies como línea de horizonte, checa la figura en perspectiva de lado, es lo que buscamos hacer con nuestra figura, darle la tridimensionalidad.

Las líneas transversales que anteriormente eran rectas, ahora deben ser curvas y hacia arriba como se muestra en la parte donde el abdomen se une al torso.

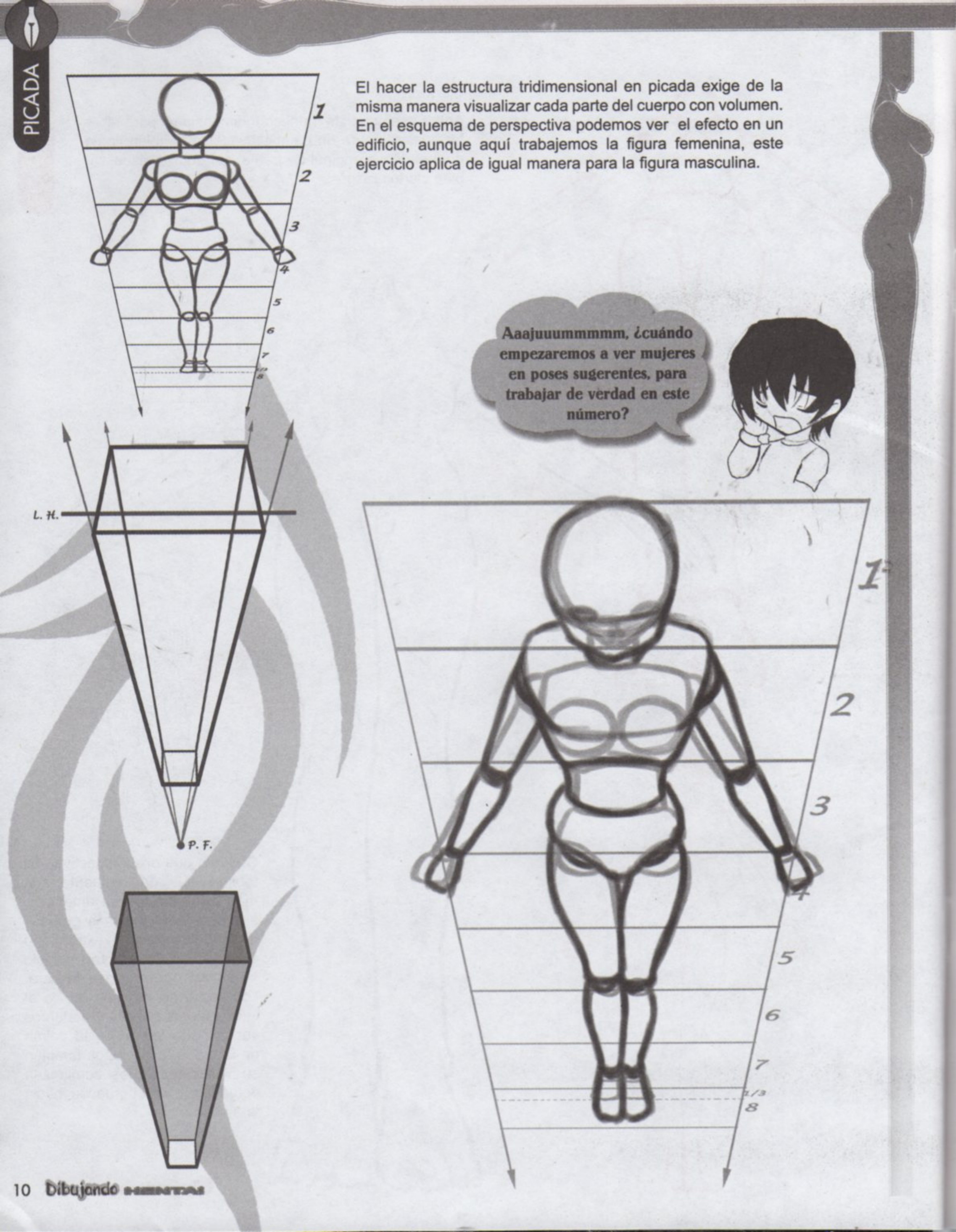




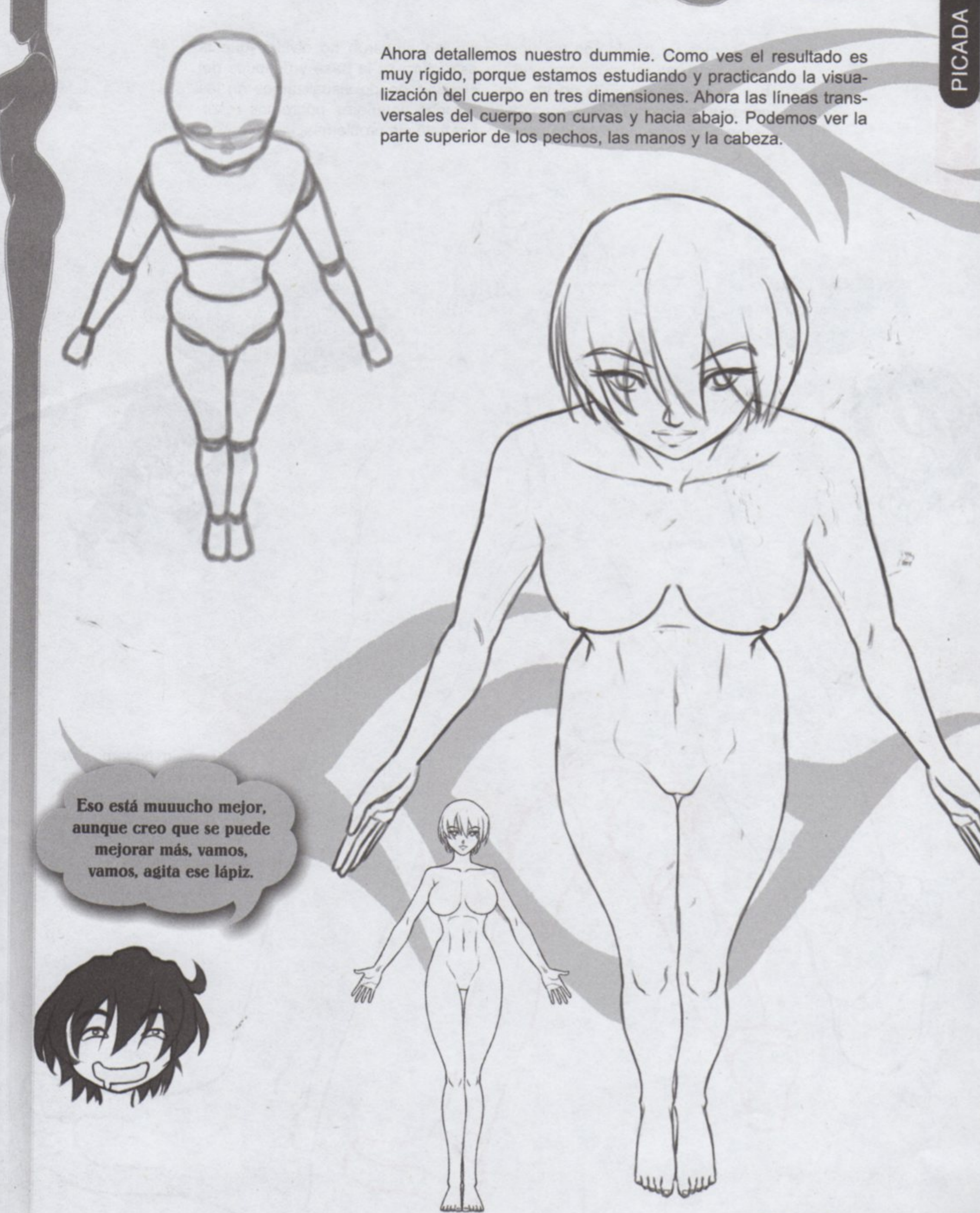
Ahora usemos este muñeco tridimensional para dibujar nuestra figura en perspectiva. Usa también como guía el dibujo original de frente, así podrás visualizar bien ciertos rasgos.

Observa que en perspectiva, los tobillos que originalmente son más delgados que el antebrazo ahora se aprecian más gruesos que cualquier otra extremidad e incluso el dedo gordo del pie se ve más grande que la cara. Los senos se ven por debajo al igual que las rodillas y podemos ver la parte lateral de la palma de la mano. Los brazos también se ven raros, pues comienzan delgados y se engruesan hacia la muñeca.

El hacer la estructura tridimensional en picada exige de la misma manera visualizar cada parte del cuerpo con volumen. En el esquema de perspectiva podemos ver el efecto en un edificio, aunque aquí trabajemos la figura femenina, este ejercicio aplica de igual manera para la figura masculina.



Ahora detallemos nuestro dummie. Como ves el resultado es muy rígido, porque estamos estudiando y practicando la visualización del cuerpo en tres dimensiones. Ahora las líneas transversales del cuerpo son curvas y hacia abajo. Podemos ver la parte superior de los pechos, las manos y la cabeza.



Aquí vemos un dibujo con un movimiento más natural en contrapicada, observa que se perdió la rigidez del esquema anterior y las partes del cuerpo son más difíciles de percibir, sin embargo no olvides que la estructura es la base y después del ejercicio donde visualizamos en las páginas anteriores podremos resolver éste sin problemas.



Aquí abajo podemos ver el dummie de nuestro dibujo, las partes del cuerpo son difíciles de ubicar, para resolver ésto pasa a la página siguiente.

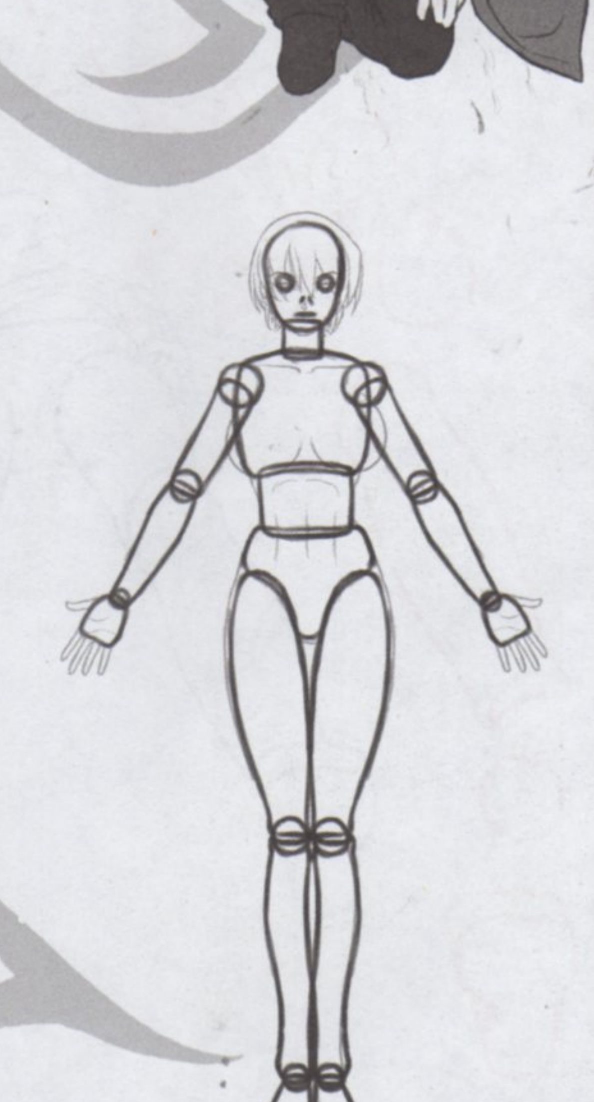


Aquí vemos un desglose completo del dummie. Como podrás ver cada parte está ahí, simplemente al estar en perspectiva muchas partes se ocultan, como por ejemplo el brazo de la derecha que está en estructura pero en el dibujo final simplemente vemos la mano apoyada sobre el muslo. Recuerda que en perspectiva contrapicada lo que está más cerca del suelo se ve más grande, debes ir agrandando el cuerpo conforme llegas al piso.

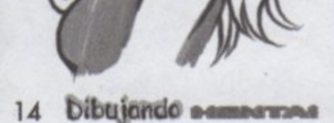
EJERCICIO

Ahora te toca a ti. Usa esta imagen para hacer lo que Tozani hizo con la anterior. Debes descomponerla en formas geométricas con volumen, para poder entender la perspectiva. No te puedes quejar, te la dejó a la mitad.





Recuerda apoyarte con el dummie de frente para ubicar cada una de las partes. No olvides las articulaciones como los hombros, codos o tobillos que se representan con esferas.

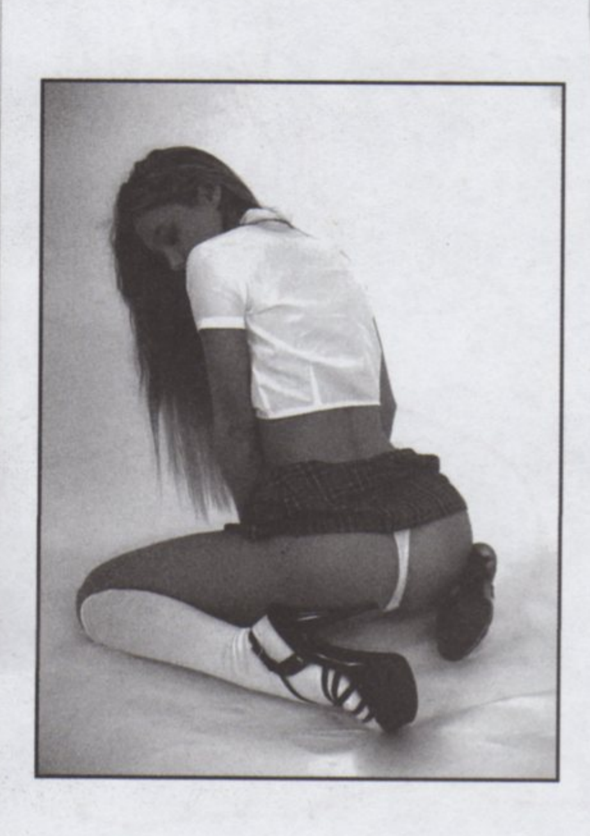




Bien, terminado el ejercicio anterior, vayamos a otra manera de visualizar el cuerpo en perspectiva, ésto nos ayudará a resolver lo que a muchos dibujantes se nos complica: mover la cámara en tu dibujo.



Lo primero que hay que hacer es dibujar una pose. Tomando como base una chica sentada normalmente, la adecuaremos al tema de esta revista, haciéndola más erótica. Usemos una imagen de internet como base para la pose. Tenemos las piernas abiertas y los pechos al frente, presionados por los brazos y el trasero echado hacia atrás.







Ahora ésto es más difícil. Hay que visualizar cada ángulo de la pose.

Ángulos planos para comenzar: frente, espalda y perfil son los básicos, piensa en cada parte al mismo nivel, así como se cuidan los rasgos de la cara, debes cuidar las proporciones de la figura de tu personaje.

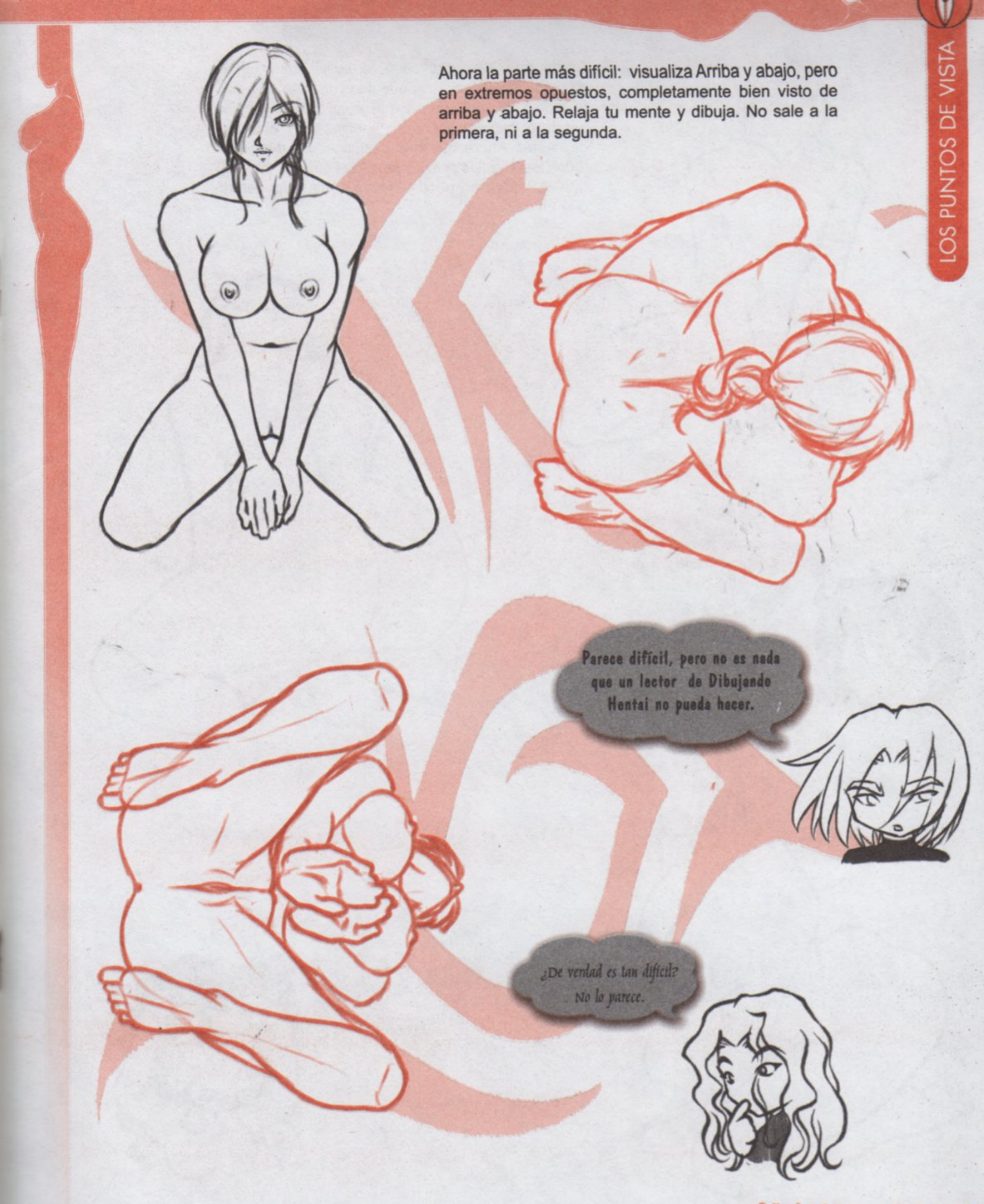
Ésta es la oportunidad perfecta para recordarles que todos estos análisis deben de ser con un fin didáctico, nada de morbo.



Livy, ¿de verdad crees que algún de nuestros lectores te hace caso cuando dices todo eso?



Ahora la parte más difícil: visualiza Arriba y abajo, pero en extremos opuestos, completamente bien visto de arriba y abajo. Relaja tu mente y dibuja. No sale a la primera, ni a la segunda.

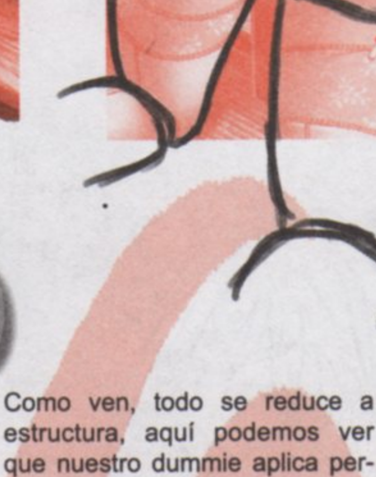


Ahora que has practicado lo suficiente podrás dibujar diferentes movimientos de cámara en tu dibujo. Prueba cosas que nuca hayas hecho antes, como ángulos que te sean muy difíciles de captar. Ahora que has visualizado y dibujado todos los ángulos previos será pan comido, bueno tal vez tardes un poco pero ya estás más cerca que antes.

Nuevamente les toca a ustedes, ahora tienen que dibujar con los mismos procedimientos este dibujito. Pueden empezar haciéndolo más sensual, ya que a Tozani como que no le salió la inspiración. ¡Suerte!

¡Mmmm! bueno, eso ya no me parece tan gracioso a ver, empezaré por este ángulo de aquí.





¡UN MOMENTO! Una de las reglas de esta revista es ¡NO copiar dibujos japoneses, ni de ningún tipo! ¿De qué se trata ésto?



Como ven, todo se reduce a estructura, aquí podemos ver que nuestro dummie aplica perfectamente, además observen que independientemente de la perspectiva del escenario el cuerpo mantiene una línea de perspectiva propia. Si tomamos el cuerpo por sí mismo, veremos que mantiene en su simple forma una tendencia lineal hacia un punto específico y en ese sentido percibimos las cosas más cerca o más lejos.

Calma Livy, en esta página y la siguiente usaré un par de ilustraciones de artistas nipones para demostrar los puntos que hemos estado viendo y para probar una teoría de perspectiva aplicada. Mira.



¡Aaah, ok!, por esta vez lo podemos pasar.





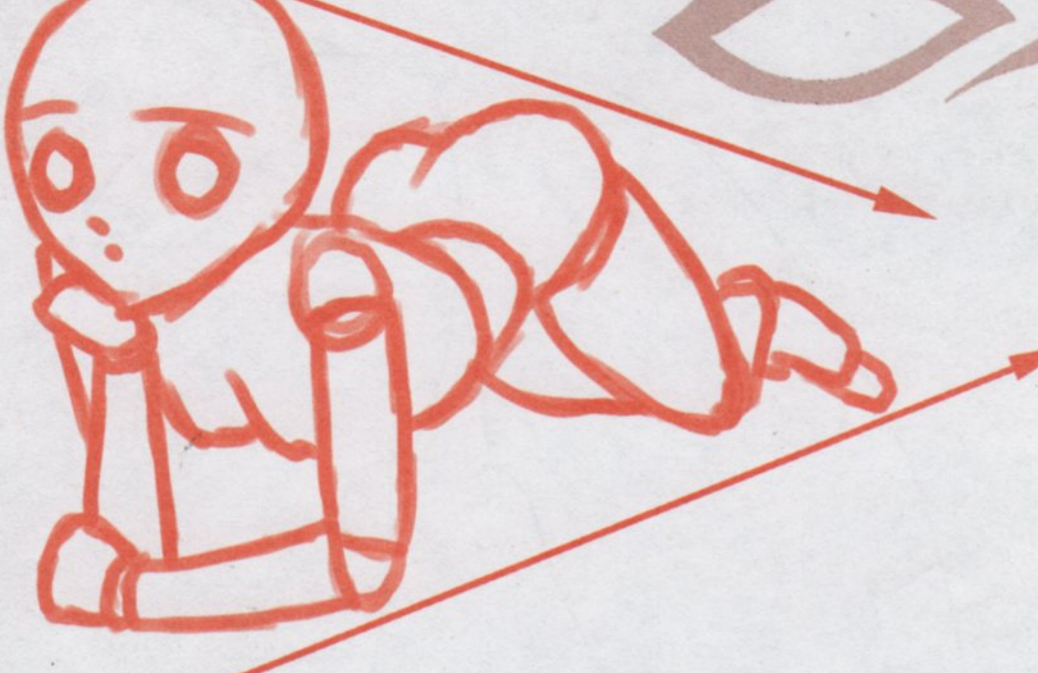


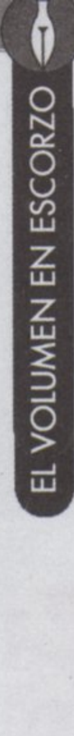
¡Aaah, las pequeñas niponas!, ¡qué ganas de agarrarles... la manera de dibujar!



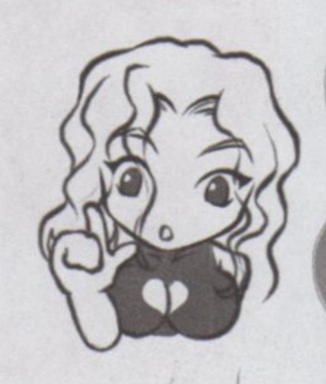


Aquí tenemos un ejemplo con una perspectiva orientada de manera similar a la anterior pero con la figura colocada de forma opuesta. No hay más comentarios.





Ahora veremos otro aspecto importante de la visión que da el efecto que conocemos como ESCORZO.



El escorzo es la vista en perspectiva de algún objeto solo o en conjunto, lo cual hace que las cosas parezcan más grandes mientras más cerca de nuestros ojos están. Una mano en escorzo puede ser hasta cuatro o cinco veces más grande que la cabeza, dependiendo de qué tan cerca esté de nuestros ojos. Este efecto se da sin necesidad de que tengamos una perspectiva compleja del dibujo.

En este dibujo vemos un escorzo del cuerpo de una chica. Sí tiene perspectiva, pero lo que nos interesa es ver qué gigantesco se ve el trasero en comparación al rostro, y los muslos se ven aún más grandes, éstos son los efectos visuales del escorzo.

¡Dios! ¿Seguro que este trasero es normal?







¿Cuál es la justificación de que las cosas se vean así de distorsionadas? Nuestra visión periférica. Nuestros ojos pueden abarcar un ángulo de visión de casi 180 grados, y dado que la mayoría de nosotros tenemos dos ojos vemos las cosas de una manera "abombada" por decirlo de alguna manera. La mayoría de las cámaras tienen una lente que no permite este tipo de visión por eso no pueden captar las cosas como nosotros.





Una lente de gran ángulo puede darnos el efecto requerido, mira en estas fotos las diferencias entre una visión normal y lo que sería la visión del ojo, es decir, abombada. Para que entiendas mejor ésto mira tu rostro en una esfera navideña o en la parte posterior de una cuchara.

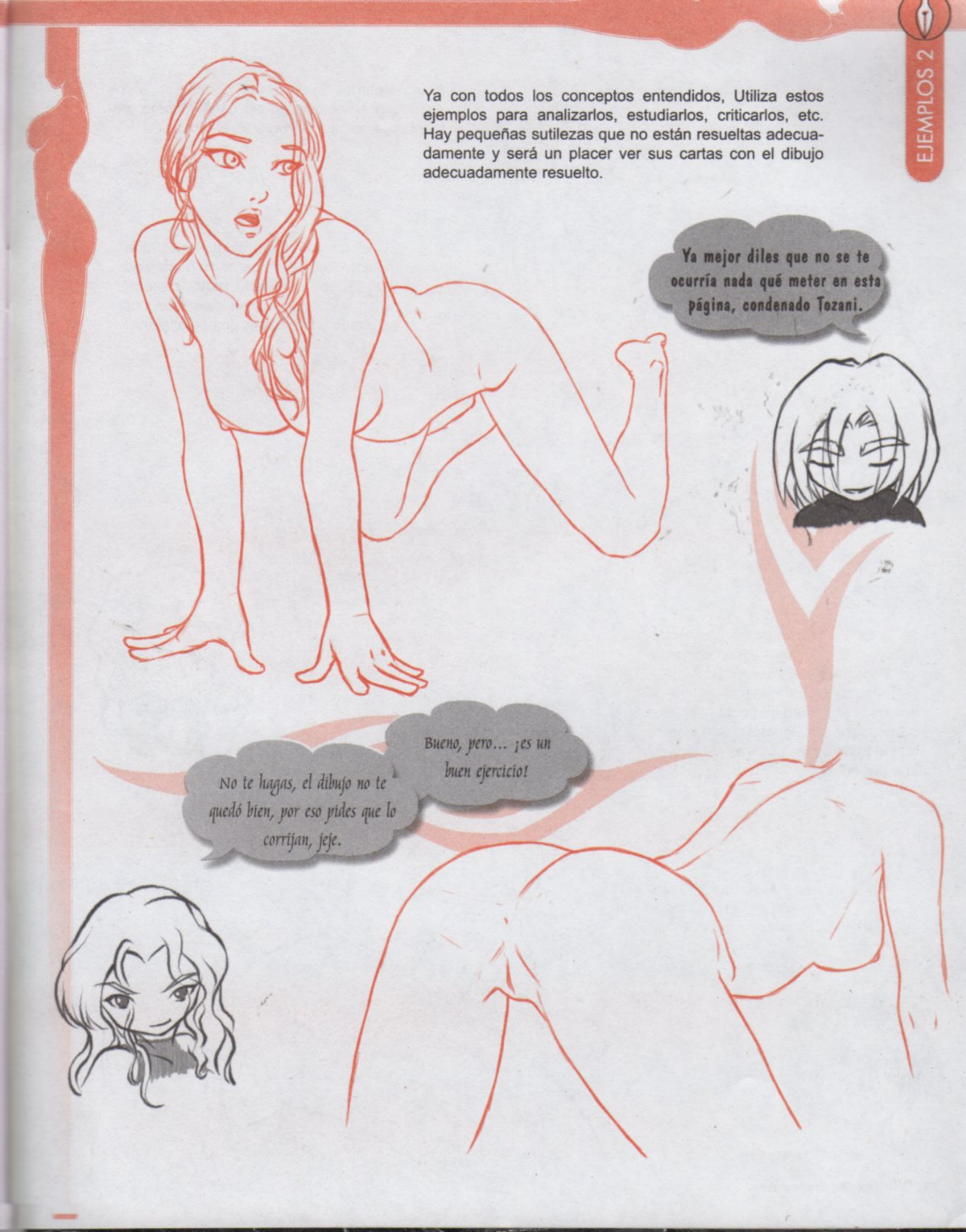


Yo puedo "abombarme", miren....



Este efecto periférico es el que hace que las cosas parezcan exageradamente grandes cuando están cerca de nosotros.

Ya con todos los conceptos entendidos, Utiliza estos ejemplos para analizarlos, estudiarlos, criticarlos, etc. Hay pequeñas sutilezas que no están resueltas adecuadamente y será un placer ver sus cartas con el dibujo adecuadamente resuelto.





Ahora veamos los errores comunes. Todos estos conceptos pueden ser usados como pretexto para cometer errores en el dibujo.

En el dibujo de arriba tenemos una mala aplicación de escorzo, pues más bien parece que cada parte: trasero, brazo y cabeza fueron dibujados por separado y colocados como collage.

En el de abajo vemos una mala perspectiva que no integra adecuadamente los elementos del cuerpo. La cabeza es más grande que el trasero siendo que es el elemento que está más lejos de nosotros. De igual manera parece que el tronco y las caderas están cada una por su lado.

Aquí, en ambos ejemplos hay una mala aplicación de la perspectiva y se nota un desconocimiento total de la anatomía. Recuerden practicar sus poses antes de hacer un dibujo definitivo.







Galería





Pues bien, queridos lectores los dejo con la acostumbrada galería y no lo olviden: Así como debe usarse protección cuando tenemos sexo, usen su Firewall cuando busquen pornografía en Internet. ¡Hasta la próxima!



























Querido lector, recuerda que todos nuestros modelos son mayores de edad y que ésto se puede comprobar al momento de analizar la anatomía de nuestros dibujos.

La técnica de dibujo manga tiene la característica de utilizar ojos grandes, lo que hace ver al rostro más expresivo, ésto provoca que el dibujo sea más moderno y dinámico.

El HENTAI es un género del manga, el cual tiende a modificar la anatomía de todo el cuerpo principalmente las piernas y los ojos.

Como un dibujo con ojos grandes es mucho más expresivo, existe gente que no sabe calcular su edad y erróneamente piensa que nuestros personajes son más chicos, pero basta con mirar los senos y caderas de nuestras chicas para poder ver que no sólo son mayores de edad sino que se trata de mujeres con una edad superior a los 24 años.

EDITOPOSTER es una editorial con ética y no tiene el más mínimo interés en realizar dibujos que vayan en contra de las leyes de nuestro país, todos nuestros dibujos tienen características anatómicas de personas mayores de edad, y trabajamos conjuntamente con las dependencias de gobierno para no infringir ninguna de sus normas.

Nuestra publicación tiene avisos que ocupan en portada por lo menos un 20% advirtiendo al lector y al voceador del contenido de la publicación y también cuenta en contraportada con una explicación más detallada del contenido, además nuestra revista se vende embolsada.

Amigo dibujante, tú puedes plasmar tus dibujos como quieras y donde quieras, pero te comento, las leyes mexicanas prohiben publicar imágenes de menores de edad llevando a cabo actos sexuales. Tampoco debes olvidar que existen restricciones al publicar actos que afecten el buen desarrollo tanto del estudio como laboral. Para terminar, nosotros no podemos publicar a personas realizando actos sexuales en oficinas o lugares de estudio porque está en contra de las buenas costumbres; te invito a que tú hagas lo mismo si así lo deseas.

Sin más por el momento, se despide tu amigo
Juan Antonio Flores V.
Director

www.movilteka.com

En SOLO 5 pasos así de Fáciles puedes tener en tu TELCEL una imagen a color, una MELODIA, un LOGO ... [si tu celular es compatible]

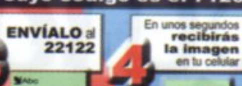
Por ejemplo, para recibir una imagen cuyo código es el 71203 y se envia al 22122

1 Ve al menú MENSAJES

2 Escribe la CLAVE del servicio y después el CODIGO de la imagen elegida: imagendib 71203



3 ENVÍALO al 22122



4 En unos segundos recibirás la imagen en tu celular

5 Dale a GUARDAR y ...¡ya es tuya!



Tonos y Polifónicos

Monofónicos

Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia al 22122
TONODIB "cod.melodia" MARCA CEL.
Ejem.: TONODIB 20310 nokia al 22122

Polifónicos

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia al 22122 POLIDIB "cod. melodia"
Ejemplo: POLIDIB 20310 al 22122

>>> NOVEDADES hazte con ellas antes que nadie

20627 La tortura Shakira y A.Sanz
20619 Don't phunk with my heart B.E.Peas
20618 Guilty The Rasmus
20617 Incomplete Back Street Boys
20621 Down with love Miguel Bosé
20625 Feels like just it should Jamiroquai
20623 Speed of sound Coldplay

>>> TOP CINE + TV

20019 Armageddon
20220 Loney toons
20196 cazafantasmas
20042 exorcista
20189 Rocky
20201 Chicas Superpoderosas
20204 South Partk
20193 Starwars
20081 La pantera rosa
20194 Tiburon
20192 Regreso al futuro
20205 Pajaro Loco
20202 Startreck
20178 Los angeles de Charlie
20067 Sex and the city

codigo 20186 Terminator

codigo 20191 Indiana Jones

>>> TOP LATINO + MEXICANO

TOP 20533 Dame más gasolina Pittbull
20392 Tardes negras Tiziano Ferro
TOP 20411 Mesa que mas aplauda Climax
20427 Bandido Ana Barbara
20397 Eres Cafe tacuba
TOP 20435 Jose Perez Leon Los tigres del norte
20398 No me quiero enamorar Kalimba
TOP 20417 Duele el amor Aleks Syntek y Ana Torroja
20322 Caprichosa Chayanne
20563 Amor del bueno Reyli Barba
20564 La fuerza del destino Fey
20505 Nada valgo sin tu amor Juanes
20043 Fiesta Pagana Mago de Öz
20522 Quiero ser tu sueño Andy y Lucas
20443 Algo tienes Paulina Rubio
20608 Sin bandera Abc
TOP 20496 Valio la pena Marc Anthony
20492 Fantasia o realidad Alex Ubago

>>> TOP INTERNACIONAL

TOP 20312 Traffic DJ Tiesto
20327 Where is the love Black eyed peas
TOP 20233 Bring me to life Evanescence
20399 Dragostea din tei O-zone
20364 Toxic Britney Spears
TOP 20488 American idiot Green day
20620 Cry me a river Justine Timberlake
TOP 20008 Without me Eminem
20587 This is the last time Keane
20609 It's like that Mariah Carey
20607 Save your kisses for me Natasha Thomas
20611 Welcome to my life Simple plan
20524 Loose my breath Destiny's child
TOP 20566 She will be loved Maroon five
20452 Left outside alone Anastacia
20264 Dont Speak No Doubt
20364 Toxic Britney Spears
20515 Fly Hillary Duff

EXITAZOS de SIEMPRE

TOP 20244 No woman no cry Bob Marley
20071 Take on me AHA
TOP 20073 The Rising Bruce Springsteen
20242 Mmm mmm Crash Test Dummies
20243 La isla bonita Madonna
20245 Hotel california Eagles

Chat

ya la/e conociste ???
conoce gente nueva,
liga, comadrea...
CHICOS CHICAS

Envia CHATDIB al 44244

Costo / mensaje $3.00 + I.V.A

sonidos reales

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia REALDIB "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALDIB 10068 al 22122

TOP DESCARGAS
10020 risa de risa
10026 pedo

ANIMALITOS
10125 Tigre
10002 vaca
10003 ovejita
10005 perro
10004 mosquito
10097 Gaviotas
10103 Lechuza
10070 lobos
10104 Leon ruge
10087 Chimpancé
10090 Elefante
10095 Gallo
10096 Gatito
10081 Caballo relincha

MUSICA REAL
no la escucharás por la radio, pero pronto será el éxito más sonado en tu CEL
10044 blues
10045 funky
10046 rock

NO TE PIERDAS....
10114 Poseida gritando
10028 alien
10029 demonio
10080 Carro de carreras
10034 psicosis (Hitchcock)
10024 beso sonoro...¡¡muack!!
10100 Grito de terror femenino
10092 Flatulencias, pedos....
10117 Risa maléfica de pelicula
10021 ooooooh (admiración)
10023 ay caramba¡ (grito mexicano)

¿Sabes qué significa tu nombre?

Idalia, Barbara, Genaro, Huberto, Feliciano, Edagar, Liliam, Vera, Aaron, Kevin, Noami, Trinidad, Cuauhtémoc, Donaldo, Fania, Alanis

Envia SIGNDIB "tu nombre" al 44244
Ejemplo: SIGNDIB Maria al 44244
¡Tenemos + de 1.200!
Consulta www.movilteka.com para saber si tenemos el tuyo
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)



Fotos

Envia IMAGENDIB "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENDIB 71505 al 22122

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A

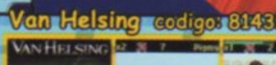


no te pierdas nuestra SELECCION DE JUEGOS JAVA

Envia JUEGODIB "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGODIB 81103 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Driv3r codigo: 81307

Van Helsing codigo: 81435





Ancient Empires codigo: 81013



Adidas All-star Football 81254

Gem Jam CODIGO: 81103



Ghost Force codigo: 81325



GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890 SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88 SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos).Motorola V300 y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu celular tenga la configuración WAP correcta. Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A . Costo para descarga de Juegos Java 2 sms.
Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es resp onsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos.
Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 56-63-03-09 y del interior al 01/800SPACIOP Ó 01 800 7722467

WWW.MOVILTEKA.COM



ES UN TOMO ERÓTICO CON IMÁGENES EXPLÍCITAS DE ACTOS SEXUALES que pueden ofender los diversos criterios.

Si eres MENOR DE EDAD, por favor, NO COMPRES ESTA REVISTA,

o SI consideras que esta PUBLICACIÓN ofende tus valores, te suplicamos que no la adquieras.

AMIGO VOCEADOR VENDER ESTA REVISTA A MENORES DE EDAD ES UN DELITO, POR FAVOR NO LO HAGAS.

Atte. La Editorial



EDITOPOSTER

UNA EDITORIAL CON NUEVAS IDEAS
LIDER EN SUEÑOS IMPRESOS.

PROHIBIDA SU VENTA A MENORES DE 18 AÑOS